Outremondes

Aux frontières de la galaxie

Où l'on reconnaît deux spationautes aguerris

Ce bimestre, nos valeureux encyclopédistes Gwô et Millord ont reculé les limites du possible en explorant pour vous les confins de l'univers. Leur abnégation est telle qu'ils n'ont pas hésité à contribuer de leur poche à cette expérience (« Même si cette contribution semble curieusement répartie », nous fait aimablement remarquer l'association *Sauvons Gwô des huissiers*). Nous les rejoignons sur le terrain alors qu'ils émergent fièrement d'un champ d'astéroïdes…

« Hum… Très cher Gwô, rappelle-moi de te faire retirer ton permis de pilotage spatial quand nous rentrerons.

— Oserais-je faire remarquer, ô docte maître, que si vous n'aviez pas confondu la carte des routes galactiques avec celle des menus du bord, l'aile droite du vaisseau serait encore intacte…

— Il suffit, disciple indigne. Dirige-toi plutôt vers cette planète artificielle, là-bas. Son nom est Outremondes, et c'est le but de notre voyage. »

Où l'on découvre un bazar des étoiles…

« Mon fidèle Gwô, je suis vraiment trop injuste avec toi. C'est vrai, tu es si subtil, si vif d'esprit… que négocier les formalités de débarquement avec l'horrible créature vermiforme que j'aperçois sur le quai sera pour toi un jeu d'enfant. D'ailleurs cela tombe bien, j'avais besoin de présenter le prospectus touristique à nos lecteurs. »

Extrait du *Guide de survie de l'Outremondien*

« Chers amis extraterrestres, soyez les bienvenus sur Outremondes, le premier satellite géant de commerce interstellaire ! Sachez d'abord que notre domaine n'est pas un lieu comme les autres. Il résulte de l'agrégat d'une multitude de vaisseaux, d'habitations spatiales et de cellules marchandes issus des quatre coins de l'univers. Aussi certains compartiments ont-ils une atmosphère particulière (secteur chloré des Méduses de Mfar, alvéoles électrostatiques des esprits K'rzzr'K…). Ici, nous sommes loin des grands empires galactiques et de leurs lois : tout ce qui peut être acheté, troqué ou vendu est à portée de tentacule. Mais soyez prudents car, si Outremondes accueille les marchands de l'espace, on trouve aussi de riches criminels qui, malgré tous nos efforts, viennent y dépenser leur fortune… Nous vous conseillons de débuter la visite par le célèbre Souk des Mille Mondes où l'on trouve tout, même ce qui n'existe pas. Mais ne manquez pas le TechnoBazar et les autres curiosités : loger à *L'auberge carnivore*, boire un verre au Droïd Bar, ou participer à un match de Shtaar-Waar sont autant de souvenirs inoubliables. Nos meilleures drogues sont en vente à la Soute aux Épices : Wookie Tolkie (qui confère une force formidable et transforme le langage en beuglement), Sainte Évanescence (qui produit une transe mystique annihilant toute violence), Droïd Paranoïde (un poison électrostatique qui rend les droïds alternativement dépressifs ou hyperactifs) et Essence céphaline (qui décuple les pouvoirs mentaux). Pour finir, rappelons quelques règles élémentaires : il est interdit de donner à manger aux Marmouflets de Belphégor VI, de pénétrer dans le secteur de l'Administrateur suprême (zone interdite du centre d'Outremondes), et surtout, quoi qu'il arrive vous ne devez jamais, jamais zorbuler un Golguul (JAMAIS !). En cas de problème, les agents du Bureau touristique ont tout pouvoir pour vous aider… ou vous sanctionner. Bon séjour à tous ! »

… et diverses curiosités

« Nom d'un Xzorff poulpoïde, ces fonctionnaires sont diaboliques : j'ai dû revendre le vaisseau pour payer la taxe d'astroport !

— Du calme mon bon Gwô, nous trouverons bien un autre Espadon. »

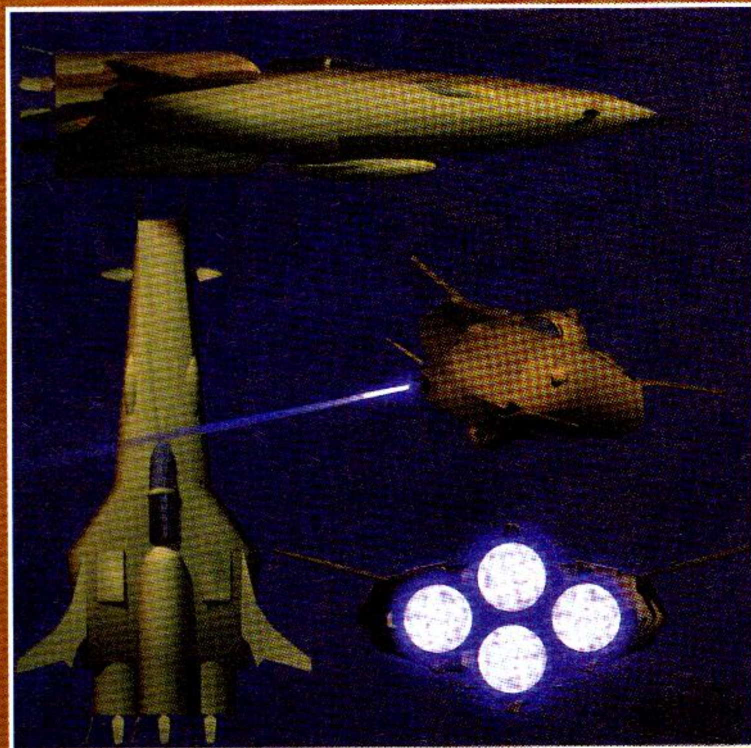
● **L'Espadon** est une ancienne catégorie de vaisseau remontant aux guerres corelliennes. Peu maniable, il demeure apprécié pour la puissance de son laser et sa résistance exceptionnelle (« Après de nombreux tests de collision, écrasement et désintégration, l'Espadon conserve un état remarquable, surtout si on le compare à celui du pilote » précisait d'ailleurs Gwô durant sa dernière convalescence). Certains propriétaires reconvertissent le vaisseau en aménageant la soute : taxi interplanétaire, remorqueur-ferrailleur, RU (Relais Universo-alimentaire) ou même SAMMMU (Soute d'Assistance Médicale aux Monstres et Mutants de l'Univers)…

« Par la Constellation du Crapaud-Buffle, quelle est cette abomination insectoïde à l'odeur répugnante ?

— Si tu veux parler du Sliiskiis, là-bas, il y a deux choses à savoir sur lui : cette exquise créature au parfum si merveilleusement envoûtant est une véritable machine à tuer, et elle possède la meilleure ouïe de toute la galaxie. »

● **Les Sliiskiis** sont de lointains cousins de la mante religieuse. Leur petite tête aux yeux pédonculés porte de puissantes mandibules qui crissent en produisant un son étrange, d'où est tiré leur nom. Le tronc est muni de deux appendices qui se déploient, formant de redoutables armes blanches et l'abdomen repose sur trois paires de membres prévues pour une locomotion par bonds. Solitaires, ils parcourent la galaxie en monnayant leurs talents de combattants. Ils disparaissent parfois pour rejoindre la Ruche sur leur planète natale, afin d'assurer la pérennité de l'espèce. Leur susceptibilité est proverbiale.

« Maître, maître… le schlipps… la chose… il se dirige vers nous… Mais



Fiche technique

Espadon corellien TXE

Fabricant : Corporation Technique Corellienne.
Type : Intercepteur-transporteur léger.
Taille : 16 m.
Équipage : 1.
Passagers : 3.
Soute : 1 tonne, 4 m³.
Autonomie : 3 semaines.
Hyperpropulsion : 0.
Navordinateur : 0.
Maniabilité : 2D.
Vitesse spatiale : 6.
Vitesse atmosphérique : 280 ; 800 km/h.
Coque : 6D.
Écrans : 1D+2.
Senseurs : passif 20/0D, détection 35/1D, recherche 40/2D, focalisation 2/3D.
Armement : Canon laser ThunderNeedle : contrôle 2D, portée 1-3/12/25, dommages 8D.
Prix : 50 à 100 000 crédits

qu'est-ce qu'il nous veut, qu'est-ce qu'il dit ?
— Vois-tu, mon brave Gwô, il semble qu'il désire nous provoquer au ShtaarWaar, son jeu favori, pour laver tes malheureuses paroles.
— Et qu'avez-vous répondu ?
— Que TU acceptais, bien entendu. »

● **Une partie de ShtaarWaar** (« la guerre des coups », en langage E.T). Et tandis que le valeureux Gwô – casaque verte, toque rouge – rejoint l'aire de jeu dignement traîné par les membres du service d'ordre, rappelons les règles de ce réjouissant divertissement… Le ShtaarWaar est un sport tenant du football américain, où deux équipes de 1 à 10 joueurs s'affrontent pour la conquête d'une « balle » qu'il faut déposer sur le but adverse. L'originalité réside dans la nature de la balle et du terrain. En effet, les joueurs évoluent sur des plates-formes maintenues en apesanteur et disposées en échiquier (il y a 6 x 6 cases : les 18 « blancs » sont des plates-formes carrées de 2,50 m de côté, les « noirs » figurant le vide entre elles). A chaque extrémité, deux des plates-formes représentent les buts. Le sol, loin au-dessous du terrain, est une vaste piscine de boue qui amortit les chutes (selon l'humeur on peut remplacer la boue par du goumoulz gluant, de la lave, etc.). Quant à la « balle », elle est programmée pour avoir des initiatives qui rendent le jeu imprévisible… Mais voici les joueurs ! Ils prennent position sur leur but respectif et attendent que la balle apparaisse sur l'une des plates-formes. Comme à chaque mise en jeu, c'est le hasard seul qui décide de son placement initial. La voilà ! Elle est apparue près de notre sympathique challenger qui s'en saisit immédiatement. Il peut maintenant se déplacer d'une case en diagonale ou choisir de sauter au-dessus du vide qui sépare deux plates-formes. Il a choisi la première solution. C'est donc au tour du Sliiskiis, qui effectue un saut magnifique ! La fin du premier round arrive et c'est à la balle de réagir… en électrocutant le pauvre Gwô ! Les rounds s'enchaînent maintenant à toute vitesse. Voilà que les joueurs s'affrontent sur la même plate-forme, l'un d'eux tombe et l'autre en profite pour déposer la balle sur le but adverse : un point vient d'être marqué ! Rappelons, avant la prochaine mise en jeu, que le premier à atteindre 3 points sera déclaré vainqueur…



« Mon pauvre Gwô, cette brute t'a mis dans un horrible état. Heureusement, il y a une compensation : en pariant sur le résultat du match, j'ai gagné de quoi racheter un nouveau vaisseau et même des accessoires pour droïds. Tu es content ? »

● **Le catalogue du néo-droïd moderne** propose toutes sortes de kits et programmes personnalisés pour droïd. Parmi les meilleures ventes, citons : le Gentleman Assassin (compétences Séduction et Blaster intégrées), le Vox Perfect (imitation vocale des principales races humanoïdes), le Répulseur dorsal (pour faire comme les chasseurs de primes !), le Métal-Morphing (carrosserie caméléon pour droïd), l'Humano (peau humaine organo-synthétique), le Prophète (prédiction d'avenirs possibles par analyse mathématique), l'Éventreur (vibro-lames et armes contondantes), le Technochirurgien (variante du précédent, avec compétence médicale) et le fameux SexxoRezo (nombreux accessoires en option, tous testés et certifiés conformes aux normes galactiques par Gwô lui-même).

Conseils pour les débutants

L'Encyclopédie transuniverselle n'est pas un scénario, mais plutôt une « boîte à outils » où vous trouverez pêle-mêle : des lieux étranges, de nouvelles créatures, des objets technologiques ou magiques… et une toile de fond humoristique pour rendre l'ensemble agréable à lire. Piochez-y ce qui vous plaît pour agrémenter vos parties. Si vous souhaitez transformer Outremondes en véritable aventure, nos Instantanés ci-dessous vous donneront quelques idées de départ.

Où l'on ferait bien de s'arrêter

« Suite à une explication musclée entre nos deux encyclopédistes, nous sommes dans l'obligation d'interrompre ce programme. A bientôt, donc, pour de nouvelles aventures (monsieur Gwô, voulez-vous lâcher mon micro s'il vous plaît, ce n'est pas un jouet… vous allez finir par blesser votre ami… Aïe ! Mais aïe, vous dis-je !)… »

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur et Thibault de la Touane

Aide de jeu pour Star Wars

● *Marmouflet.* Petit singe semi-télépathe et chapardeur, DEX/esquive/chaparder 5D, VIG 2D.

● *Drogues. Wookie Tolkie* : VIG +1D, SAV -2D. *Sainte Évanescence* : PER +2D, VIG -2D, combat interdit. *Droid Paranoïde* : +/-2D en PER et TEC toutes les 20 minutes. *Essence céphaline* : +1D aux compétences de la Force, +1 point du Côté obscur. Chaque drogue coûte 1000 crédits par dose et agit pendant 1 à 5 heures.

● *Sliiskiis.* DEX 4D, armes blanches 6D, SAV 3D, MEC 2D, PER 5D, ouïe 7D, VIG 5D, saut 7D, déplacement 12, taille 2 m, attaque par mandibules (dom 4D) ou vibro-armes.

● *ShtaarWaar.* Tout équipement est autorisé, sauf blasters et explosifs. La plate-forme où apparaît la balle est déterminée en tirant 3d6 (16 cases possibles, les buts étant exclus). Dans l'ordre des initiatives, chacun a droit à un déplacement (sur une plate-forme adjacente ou en sautant un vide par un jet de dés « moyen » ; celui qui tombe perd 3 rounds et revient sur sa plate-forme but) et une action (prendre la balle, la lancer, se servir de la Force ou combattre). Réaction de la balle à la fin du round (D6) : 1 à 3 : rien, 4 : électrocution du porteur (dom 3d6), 5 : la balle est magnétisée au sol jusqu'au prochain round, 6 : elle « fuit » sur une case adjacente.

● *Catalogue du néo-droïd.* Chaque kit équivaut à une nouvelle compétence (Règles p.160) et coûte 2 000 crédits. Le Prophète évalue l'avenir en pourcentage de probabilité (ex : « si nous traversons ce champ d'astéroïdes, nos chances de survie seront de 1 sur 3720 »).

INSTANTANÉS

Sereniti Sanctum. L'Alliance offre aux personnages-joueurs (PJ) de reprendre une enquête sur la corporation Sereniti Sanctum, de mystérieux fossoyeurs de l'espace qui rachètent à prix d'or les cadavres des races extraterrestres. La piste s'arrête sur Outremondes, où les précédents agents rebelles ont disparu. S'agit-il d'un sinistre trafic d'organes à l'échelle galactique, d'un laboratoire qui greffe les cerveaux morts sur des droïds expérimentaux, ou d'une étude sur les armes bactério-génétiques commanditée par l'Empire ?

Opération Supercoupe. Une grande compétition de ShtaarWaar a lieu sur Outremondes. L'Alliance pense que l'organisateur est un agent de l'Empire : la coupe en titane qui récompense les vainqueurs dissimulerait des informations vitales pour la Rébellion. Les PJ sont chargés de neutraliser les traîtres impliqués et de s'emparer de la coupe… en gagnant la compétition !

Gentleman cambrioleur. Les PJ sont à la poursuite d'Arleukeen, un célèbre criminel expert en déguisement. Selon leurs informateurs il serait à bord du Shandernagor, un vaisseau de plaisance en route pour Outremondes. Arleukeen doit y récupérer un chargement de drogues diverses. Sauront-ils le démasquer ?